

PLAN DE REFERENCIA

Asignaturas Bloque Anáhuac

Asignaturas (Sello Anáhuac) Bloque Profesional

Asignaturas Bloque Electivo

1 ^{er} SEMESTRE	2 ^o SEMESTRE	3 ^o SEMESTRE	4 ^o SEMESTRE	5 ^o SEMESTRE	6 ^o SEMESTRE	7 ^o SEMESTRE	8 ^o SEMESTRE
Ser universitario 6c	Persona y sentido de vida 6c	Ética 9c	Persona y trascendencia 6c	Humanismo clásico y contemporáneo 9c	Liderazgo 6c	Responsabilidad social y sustentabilidad 6c	Emprendimiento e innovación 6c
Introducción a la industria del entretenimiento 6c	Origen de la industria del entretenimiento en México 6c	Desarrollo de la industria del entretenimiento en México 6c	Métodos de investigación cualitativa y etnográfica 6c	Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento 6c	Alta dirección de empresas de entretenimiento 6c	Análisis de casos de negocios de entretenimiento 6c	Diseño, producción e imagen de eventos políticos 6c
Métodos de la investigación en ciencias sociales 6c	Laboratorio de investigación cuantitativa 3c	Métodos de investigación cuantitativa 6c	Mercadotecnia integral para empresas de entretenimiento 6c	Métodos de análisis de contenido 6c	Practicum I: Proyectos de entretenimiento 6c	Practicum II: Proyectos de entretenimiento 6c	Practicum III: Proyectos de entretenimiento 6c
Introducción al negocio del entretenimiento 6c	Dirección de recursos humanos para empresas de entretenimiento 6c	Administración de negocios de entretenimiento 6c	Estrategias de rentabilidad para empresas de entretenimiento 6c	Formación de audiencias 6c	Modelos de negocio para empresas de entretenimiento 6c	Organización de festivales culturales 6c	Ética de la comunicación y el entretenimiento 6c
Evolución del pensamiento de la comunicación y la industria del entretenimiento 6c	Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Norteamérica 6c	Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Europa 6c	Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Iberoamérica 6c	Laboratorio de comunicación digital e hipermedios 3c	Patrocinios y recaudación de fondos 6c	Bloque electivo profesional 6c	
Comunicación visual e imagen digital 6c	Estrategias para la negociación de contratos 6c	Sociología de la comunicación y el entretenimiento 6c	Propiedad intelectual y legislación para la industria del entretenimiento 6c	Taller de manejo de medios 3c	Construcción de marcas de empresas de entretenimiento 6c	Bloque electivo profesional 6c	
La industria del videojuego 6c	El negocio de la música 6c	Mercado e industria editorial 6c	Logística integral de eventos masivos 6c	Bloque electivo profesional 6c	Bloque electivo profesional 6c		
Imagen y opinión pública de celebridades 6c	Taller de diseño editorial digital 6c	Taller de presentación de carpetas artísticas 3c	Taller de presentación de carpetas comerciales 3c	Bloque electivo profesional 6c	Electiva bloque profesional 6c		
Taller o actividad electiva I 3c	Taller o actividad electiva II 3c	Taller o actividad electiva III 3c	Electiva Libre I 6c	Electiva Libre II 6c			
9 Materias 51 Créditos	9 Materias 48 Créditos	9 Materias 51 Créditos	9 Materias 51 Créditos	9 Materias 51 Créditos	8 Materias 48 Créditos	6 Materias 36 Créditos	4 Materias 24 Créditos

C=Créditos

261 Créditos Bloque Profesional 42 Créditos Bloque Anáhuac 57 Créditos Bloque Electivo = 360 Créditos en Total

*Este plan de referencia muestra un orden sugerido de cómo puedes cursar tus materias; sin embargo, puedes hacer los ajustes que consideres convenientes al planear tus estudios. En su elaboración, el personal académico consideró la complejidad y progresión de los contenidos de las materias.